

Items — Armure de Ferme & Items de Combat / Farm Armor & Combat Items

Armure de Ferme / Farm Armor

FR

L'armure de ferme est un set complet de 4 pièces en fer. Lorsque le **set entier** est porté, il confère des effets permanents au joueur, y compris le vol infini dans ses claims.

EN

The farm armor is a full iron set of 4 pieces. When the **full set** is worn, it grants permanent effects, including infinite flight within the player's claims.

Pièces / Pieces

Clé <code>items.yml</code>	Nom affiché / Display Name	Type Minecraft
<code>farm.helmet</code>	✦ Farming Helmet ✦	<code>IRON_HELMET</code>
<code>farm.chestplate</code>	✦ Farming Chestplate ✦	<code>IRON_CHESTPLATE</code>
<code>farm.leggings</code>	✦ Farming Leggings ✦	<code>IRON_LEGGINGS</code>
<code>farm.boots</code>	✦ Farming Boots ✦	<code>IRON_BOOTS</code>

Effets (set complet) / Effects (full set)

Effet / Effect	Niveau / Level	Condition
----------------	----------------	-----------

Speed / Vitesse	II	Set complet / Full set
Fire Resistance	I	Set complet / Full set
Haste / Célérité	II	Set complet / Full set
No Fall Damage	—	Set complet / Full set
Fly (infini dans les claims)	—	Dans un claim allié / Allied claim

Give raccourci / Shortcut give

```
/items give <joueur> armor 1
```

Donne les 4 pièces en une seule commande. / Gives all 4 pieces in one command.

Items de Combat / Combat Items

Knight's Chestplate & Lord's Rod

Propriété	Valeur
Clés <code>items.yml</code>	<code>god_chestplate</code> , <code>god_rod</code>
Behavior	<code>basic</code>
Rareté / Rarity	EPIC
<code>can-drop</code>	<code>false</code> — ne peut pas être jeté / cannot be dropped
<code>drop-on-death</code>	<code>false</code> — ne drop pas à la mort / does not drop on death
<code>unbreakable</code>	<code>true</code>

“ Ces items sont **liés au joueur** : ils reviennent automatiquement dans l'inventaire après la mort.
These items are **player-bound**: they automatically return to inventory after death.

Divine Bow ?

Propriété	Valeur
-----------	--------

Clé <code>items.yml</code>	<code>god_bow</code>
Behavior	<code>god_bow</code>
Rareté / Rarity	EPIC
Enchantements	<code>ARROW_KNOCKBACK 2</code> , <code>ARROW_INFINITE 1</code>
<code>can-drop</code> / <code>drop-on-death</code>	<code>false</code> / <code>false</code>
<code>unbreakable</code>	<code>true</code>
Stat affichée / Displayed stat	<code>{hits}</code> — entités touchées / entities hit

Arc épique lié au joueur, indestructible, avec flèches infinies. Suit le nombre d'entités touchées.
Epic player-bound bow, indestructible, with infinite arrows. Tracks entities hit.

Divine Blade ?

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>god_dager</code>
Behavior	<code>god_dager</code>
Rareté / Rarity	EPIC
Enchantements	<code>DAMAGE_ALL 5</code> , <code>FIRE_ASPECT 1</code> , <code>DURABILITY 4</code>
<code>can-drop</code> / <code>drop-on-death</code>	<code>false</code> / <code>false</code>
Stats affichées	<code>{kill}</code> — kills joueurs / player kills + dernier kill / last kill

Épée épique liée au joueur. Affiche le compteur de kills et le dernier joueur éliminé.
Epic player-bound sword. Displays kill counter and last eliminated player.

Potion Observer

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>potioncounter</code>
Behavior	<code>potioncounter</code>
Rareté / Rarity	RARE
Déclencheur / Trigger	Clic droit sur un joueur / Right-click on a player
<code>maxUses</code>	<code>5</code>

Clic droit sur un joueur pour voir le **nombre de potions** dans son inventaire.
Right-click a player to see the **number of potions** in their inventory.

Durability Observer

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>armorcounter</code>
Behavior	<code>armorcounter</code>
Rareté / Rarity	RARE
Déclencheur / Trigger	Clic droit sur un joueur / Right-click on a player
<code>maxUses</code>	<code>5</code>

Clic droit sur un joueur pour voir la **durabilité restante** de chaque pièce d'armure (casque, plastron, pantalon, bottes).

Right-click a player to see the **remaining durability** of each armor piece (helmet, chestplate, leggings, boots).

Hook

Propriété	Valeur
Clé <code>items.yml</code>	<code>hook</code>
Behavior	<code>hook</code>
Rareté / Rarity	RARE
<code>maxUses</code>	<code>5</code>

Permet d'**ouvrir une porte** à l'intérieur d'un claim ennemi.

Allows **opening a door** inside an enemy claim.